

# Механика игры

## 1. Игровые допуски и ограничения

На игру допускаются, страйкбольные электропневматические (AEG), газовые (GBB) и «спринговые» (с ручным взводом) пневматические копии оружия («привода»), а так же пластиковые игрушки («воздушки»), приспособленные для стрельбы пластмассовыми шариками (BB) диаметром 6 мм.

Все игроки обязаны лично, до начала игры пройти хронометраж. Хронометраж замеряется только организаторскими шарами фирмы «L.I.S.» весом 0,20 г., такие же шары будут применяться на самой игре. Максимальное допустимое значение при котором «огнестрельное» оружие будет допущено на игру 120 м/с. (121 м/с уже запрещено). Прошедшие хронометраж получают маркировку на своё оружие. Игрок не прошедший хронометраж на игру не допускается.



На игре разрешены только механические магазины. («механы»). При этом, в качестве исключения, только для стороны «выжившие» допускается наличие у игрока только одного магазина бункерного типа (вообще всего один магазин, без «механ»). Этот игрок до начала проведения игры, должен обратиться к организатору на хронометраже, и промаркировать свой «бункер». Использование на игре не промаркированных «бункеров» запрещено и является нарушением правил.

В качестве имитации холодного оружия допускается применение муляжей, выполненных из мягкой, легко гнущейся пластмассы (полистирол, полиэтилен, вспененный полипропилен), резины или поролона, не имеющих острых кромок. Они так же обязательно маркируются на хронометраже.

Допускается игровая пиротехника, изготовленная на базе петард промышленного производства, мощность до "Корсар № 6", с наполнением в виде цельного гороха или пластмассовыми 6 мм. шариками (BB).

Игровая пиротехника должна быть согласованна с организаторами до даты начала игры и должна пройти проверку перед началом самой игры, у организатора ответственного за допуск пиротехники.

## 2. Заражение

Инфекция передается при контакте с «заражённым».

Минимальное условие инфицирования - одновременное касание 2-х рук «заражённого» до любой части тела здорового, живого игрока.

После того как игрока заразили, он имитирует агонию, либо потерю сознания, в течение 20 секунд.

При этом, если игрок имел какие-либо ранения, за это время они у него «заживают».

После он вскакивает, и отправляется «жрать» еще здоровых.



«Заражённые» игроки отыгрывают роль чрезвычайно агрессивных, голодных, бешенных и не адекватных людей. «Заражённые» - не нежить и не зомби, они живые люди, которые поражены вирусом.

Они могут бегать, залезать в окна, прятаться, и отступать, если чувствуют опасность, собираться в группы, устраивать засады, и ломать некоторые баррикады.

Так же за счёт мышечной памяти они могут совершать элементарные действия – открывать и закрывать двери, вкл./выкл. свет.

Но, тем не менее, психика и личность у них полностью отключена, поэтому они:

- 1) Не могут пользоваться «огнестрельным» оружием, кидаться гранатами, пользоваться рациями, перетаскивать какие-либо предметы, строить что-либо. То есть, совершать какие-либо действия, подразумевающие логическое мышление.
- 2) Громко не разговаривают. «Зараженные» общаются только между собой полушепотом, чтобы их не могли слышать здоровые игроки. И никак не могут общаться со здоровыми. Абсолютно не понимают речи здоровых людей.
- 3) Честно и бесповоротно умирают после попадания трех шаров в интервале в 10 секунд, либо после третьего касания оружия ближнего боя до любой части тела, кроме головы (голова инфицированных и шея не поражаемы, попадания по ним полностью игнорируются).

Исключением является «специальное оружие» некоторых «выживших» - игровые организаторские топоры.

Ими игроки убиваются с одного касания, как живые так и «зараженные».

(Именно «касания», бить своего противника не нужно, травмы никому не нужны.)

### 3. Ранения

На игре будут отыгрываться ранения с двумя степенями – легкое и тяжелое.

Если легкое ранение не перебинтовать в течение 10 минут – наступает тяжелое ранение.

Если тяжело раненому персонажу не оказана помощь в течение 10 минут – он умирает и топает в мертвяк.

1) Легкое ранение может быть вызвано одним попаданием в конечность, либо двумя попаданиями в разные конечности. При этом раненый не может совершать этой конечностью никаких действий (держат оружие, или опираться на раненую ногу).

Лечение легкого ранения. Раненую конечность нужно перебинтовать медицинским бинтом не менее чем в 5 оборотов, тем самым остановить кровотечение и не допустить переход на стадию тяжелого ранения. Но перебинтованная конечность так же считается раненой (нельзя совершать этой конечностью никаких действий) и после повторного попадания по ней наступает тяжелое ранение.



Для полного излечения раненной конечности необходимо обратиться к медику, он «вытащит пулю и зашьет рану», и через 10 минут может снять с вас бинт, тем самым показывая, что конечность полностью здорова.

2) Тяжелое ранение вызывается повторным попаданием в раненную конечность, либо первым попаданием в торс.

Так же тяжелое ранение получает игрок, находящийся на расстоянии мене 5 м. от места подрыва игровой пиротехники, не зависимо от количества попаданий по нему поражающих элементов. Тяжелораненый не может применять оружие и двигаться, он лежит на месте и стонет от боли.

Лечение тяжелого ранения. Тяжелораненого вылечить может только медик и только на операционном столе, где у него созданы все условия для этого.

Медик оголяет торс или конечность, и «проводит тяжелую операцию по извлечению пули», затем подкидывает игральный кубик.

Шанс выжить у игрока зависит от профессии врача, который его оперирует:

|                                                                              |                                 |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Лаборант                                                                     | 1/6 (Цифра 1 на кубике)         |
| Ветеринар                                                                    | 2/6 (Цифры 1,2 на кубике)       |
| Врач общей практики                                                          | 3/6 (Цифры 1,2,3 на кубике)     |
| Военный врач                                                                 | 4/6 (Цифры 1,2,3,4 на кубике)   |
| Хирург                                                                       | 5/6 (Цифры 1,2,3,4,5 на кубике) |
| Ошибка врача, мгновенная смерть не зависимо от профессии (Цифра 6 на кубике) |                                 |

Лаборант, Ветеринар и Врач общей практики имеют возможность повысить свой шанс на успешную операцию на +1 в зависимости от кол-ва успешных операций тяжелораненых.

|                          |                     |                               |
|--------------------------|---------------------|-------------------------------|
| Лаборант (+1)            | 3 успешные операции | 2/6 (Цифры 1,2 на кубике)     |
| Ветеринар (+1)           | 5 успешных операций | 3/6 (Цифры 1,2,3 на кубике)   |
| Врач общей практики (+1) | 7 успешных операций | 4/6 (Цифры 1,2,3,4 на кубике) |

Если игрок остался жив ему перевязывают место ранения и в течении 10 минут он находится на базе, не может атаковать или обороняться, по истечению этого времени, медик снимает с него бинты и он считается здоровым.

## 4. Смерть

Игрок умирают в следующих случаях:

Три попадания/касания оружия ближнего боя.

Два попадания/касания, в игрока с одним лёгким ранением.

Одно попадание/касания, в игрока с тяжелым ранением или двумя лёгкими ранениями.



Игрок который умер остаётся на месте своей гибели сидя или лёжа, считает шепотом до 100 (в среднем 1,5 минуты) отыгрывая «мёртвое тело».

За это время он может найти и включить красный фонарь (ночью) или надеть красную повязку (днём).

Лишь только после этого он может встать и уйти в мертвяк.

Если за указанное время игрок не успел найти красную тряпку/фонарь, он продолжает поиски, не уходя с места гибели.

При этом он по-прежнему будет считаться «мёртвым телом».

«Мёртвое тело» не может разговаривать и подзывать к себе живых. При этом на конкретный адресованный «телу» вопрос «Ты мёртвый?» он обязан ответить «Да». Так же «тело» может отдать своё личное оружие другому живому игроку по обоюдному согласию.

«Мёртвое тело» нельзя заразить, оно умерло совсем.

Живые игроки могут обыскать «тело», после обыска погибший игрок может сразу встать и уйти в мертвяк. Игрок, который покинул своё место гибели, будет считаться «мёртвым духом».

«Мёртвый дух» обязан вести себя тихо и неприметно, не мешая другим игрокам. У «духа» одна только цель - дойти до мертвяка, он не имеет право совершать какие либо контакты с живыми игроками, ему разрешено лишь спросить у живых дорогу до мертвяка и подтвердить что он «мёртвый» на заданный ему вопрос.



Мёртвый  
идёт!

В случае если игрок потерял в процессе игры красную тряпку или красный фонарь, он может проследовать до мертвяка, непрерывно держа оружие над головой и непрерывно говоря «Мёртвый идёт» пока не достигнет мертвяка.

## 4. Боеприпасы (Шары)

На игре могут быть использованы только 0,20 шары предоставленные организаторами.

Шаров на игре будет ограниченное кол-во, поэтому в ваших же интересах их экономить.

Шары на игре могут храниться только в лодерах и магазинах, или в специальных контейнерах (~50 шар. в одном контейнере).

Если вы увидите игрока с шарами в пакете, то этот игрок нарушает правила.



На начало игры шары выдаются каждому игроку:

Выжившие – 150 шаров (3 контейнера).

Военные – 250 шаров (5 контейнеров).

Пулемётчики – 250 шаров (5 контейнеров) + 350 шаров сразу в короб (без контейнеров).

Террористы и MERC Farm Group – 300 шаров (6 контейнеров).

В дальнейшем шары можно будет найти на полигоне.

Помимо этого в группировках военных будут организованы периодические поставки ящики с боеприпасами. Они вносятся в игру, из-за границы полигона и не могут быть вскрыты до тех пор, пока не будут доставлены на базу.

Поставки для Террористов и MERC Farm Group будут разовыми и будут напрямую зависеть от выполнения порученных им миссий.

## 5. Мертвяк и политика мертвяка

Отсидка в мертвяке — 30 минут для всех.

Вместо отсидки в мертвяке, игрок по собственному желанию может продолжить игру в качестве «заражённого».

Перед выходом из мертвяка каждый игрок должен вытянуть жребий, который определит кем, выходит игрок, живым или заражённым. Шансы выйти заражённым будут изменяться в большую или меньшую сторону в зависимости от баланса и этапов игры. (1/3, 2/2, 3/1)vvvvvv

Игрок которому выпало жребием быть «заражённым» может обменять 5 пустых (или полных) контейнера из под шаров на возможность выйти в игру живым.

«Заражённые», террористы и MERC Farm Group выходят из мертвяка на своё усмотрение, как поодиночке, так и группами.

Военные выходят из мертвяка группами минимум по 4 человека.

«Выжившие» выходят из мертвяка с красными тряпками/фонарями («мёртвыми духами») и идут до их точки респауна - база «выживших» к которой они принадлежат. Там они «оживают» при условии, что на их базе в сумме как живых так и «оживающих» в сумме будет 4 человека. (Например: Двое «оживающих» пришли на базу. Если там есть двое живых, то они «оживают», а если есть только 1 живой, то они остаются на базе не снимая красных тряпок/фонарей, и ждут четвертого игрока, живого или «оживающего».)

## 6. Обыск

Обыскивать на игре можно как живых игроков, так и убитых («мертвые тела»).

Обыскиваемый выбирает сам способ, которым его обыщут.

При этом обыск на игре допустим только двумя способами:

а) Обыскиваемый сам честно отдаёт все игровые ценности, что у него есть.

б) Тот, кто обыскивает, задаёт вопросы обыскиваемому, что у него находится в конкретно указанном месте, а обыскиваемый честно отвечает, есть ли там игровая ценность или нет. При этом обыскиваемый может уточнять у обыскивающего, конкретно какое место он имеет ввиду. (Например « - В куртке что?», « - В каком кармане?»)

При обыске шары с магазинов и лодеров можно пересыпать только в пустой лодер или специальные контейнеры для шаров, сыпать шары в пакеты и другие ёмкости запрещено. Обыскиваемый игрок должен сам пересыпать шары в предоставленный ему пустой лодер или контейнер.

## 7. Пленение и конвоирование пленного

1) Пленение. На игре пленить игрока можно двумя способами:

Первый по правилам страйкбола – сделать легкий хлопок рукой по спине или плечу и сказать «Плен».

Второй, это пленение под угрозой игровой смерти, при этом тот, кто пленит игрока, обязан сказать «Сдавайся/тесь», в свою очередь игрок которого хотят взять в плен может либо добровольно сдаться, либо оказать сопротивление.

В случае сдачи, пленный обязан сказать «Сдаюсь» (персонально каждый), после этого он не может оказывать какого либо сопротивления и должен вести себя как «конвоированный пленный».

2) Конвоирование пленного. Конвоированный пленный - это игрок, которого взяли в плен и сопровождают до места его заключения (штаб, база, полевой лагерь, тюрьма).

Пленённый игрок не имеет право оказывать сопротивление. И обязан привести своё оружие в не боевое положение: пистолет положить в кобуру или заткнуть за пояс, автомат закинуть за спину, если у автомата нет оружейного ремня, то положить его на плечи (как носят коромысло), габаритное оружие ближнего боя (биты и топоры) переносятся так же либо убирается в рюкзак.

Пленный имеет право говорить и задавать вопросы, правда получит ли он на них ответы, зависит полностью от пленившего его «надзирателя».

«Надзиратель» обязан непрерывно следить за пленным, при этом дуло оружия должно быть направленно в землю рядом с ногами пленного. Конвоировать пленного, угрожая оружием ближнего боя нельзя, но при этом заставить его добровольно сдаться и убить его на месте пленения, им можно. Один игрок может взять в плен лишь одного игрока. При этом в случае если пленного взяла группа лиц, то допускается внутри группы менять «надзирателя», так же допускается передача пленного от группы к группе. В случае если «надзирателя» убили или же он потерял явный контроль над пленным (Напр., ведёт бой), то пленный вправе сбежать или оказать сопротивление.

3) Пленный умирает от изнеможения: спустя 1 час. с момента пленения в случае его конвоирования и спустя 1 час в случае его заключения. То есть максимально игрок может быть пленным 2 часа, 1 час. идти до места заключения и 1 час пребывать в месте заключения. При этом в случае конвоирования пленного с одного места заключения в другое место заключения время рассчитывается с момента прибытия в первое место заключения.

4) Сдача оружия. На игре просить сдать оружие можно только пленным и только в местах их заключения (штаб, база, полевой лагерь, тюрьма) просить сдать оружие игроков, которые не являются пленными нельзя, можно лишь просить их убрать оружие, то есть привести в не боевое положение. Пленный складывает оружие сам, при этом он складывает только-то оружие, которое ему приказано сложить. Если пленный утаил, какое-то оружие, то он в праве им воспользоваться в удобном для этого случае. Во избежание этого пленного могут обыскать на предмет скрытого оружия, аналогично методам обычного обыска. Сданное оружие должно

быть на виду у пленного, в безопасном месте, где на него не наступят или заденут его в случае штурма. Если пленный игрок отказывается от добровольной сдачи своего оружия, он обязан отсоединить магазин и убрать своё оружие в кобуру/рюкзак/за спину. При этом он не имеет права пользоваться своим оружием (даже скрытым) до своей гибели или освобождения. Освободить его может любой игрок, своей стороны или союзник, легким хлопком по спине. В случае игровой смерти, заражения, освобождения или конвоирования пленного с одного места заключения в другое место, игрок самостоятельно забирает своё изъятое оружие, не мешая при этом другим игрокам.

## 8. Ограничения перемещения по полигону

На игре вам будет попадаться красно-белая и черно-желтая оградительная лента.

Красно-белой лентой будет огорожены границы полигона и места, либо объекты, представляющие собой «пожизненную» опасность. К ним лучше не приближаться.



Черно-желтой лентой будут обтянуты лишние окна, двери и другие дыры в стенах. Она обозначает, что перед вами непреодолимый объект в виде металлической решетки. Черно-желтая лента, натянутая вне зданий, символизирует забор из колючей проволоки. Через нее можно стрелять, передавать что-то, но нельзя проходить.

Также в некоторых зданиях вам может встретиться белая марля, растянутая поперек какого-либо прохода. Она символизирует кирпичную стену. Через нее нельзя пройти, стрелять, смотреть, передавать что либо, и снимать её, естественно, тоже нельзя.

## 9. Здания и сооружения

На полигоне имеются как игровые так и не игровые здания и сооружения. Не игровые объекты будут обнесены красно-белой лентой. Заходить за ленту и стрелять по не игровым зданиям и сооружениям запрещено. Так же запрещено залезать на деревья, крыши зданий или другие высокие объекты, дающие неоспоримое преимущество перед игроками, которые отыгрывают «заражённых». В некоторых игровых зданиях имеются целые стёкла, бить их и стрелять по ним крайне нежелательно.

## 10. Сертификат

Представляет собой лист бумаги с логотипом игры, на котором прописаны особенности какого-либо объекта. Сертификаты будут находиться на игровых объектах и предметах (будут приклеены к ним). В сертификате будет указано, что с этим объектом или, что с помощью этого объекта можно сделать.



Также организаторы могут выдать личный сертификат любому игроку, в этом случае в сертификате указываются особенности конкретного этого персонажа. Если текст сертификата противоречит правилам игры, то предпочтение отдается сертификату.

## 11. Специальное оружие

На игре будет присутствовать «специальное оружие».

У каждой стороны, в том числе и у каждой группировки «выживших» будет своё «специальное оружие». Оно не может быть изъято противниками при обыске и считается личным оружием стороны.

У военных это пулемёты, один пулемёт на сторону. Они имеют увеличенный боезапас на момент начала игры и мораторий на ссыпание шаров, то есть у пулемётчика нельзя отобрать шары, которые находятся в коробе пулемёта, делиться он ими тоже не может. Дополнительные поставки шаров для пулемётчиков не предусмотрены, кол-во пополняемого боезапаса пулемётчика сторона решает самостоятельно, из имеющихся ресурсов или планируемых поставок. У каждого пулемёта будет видимая маркировка на внешнем стволе, которая будет отличать пулемёт от остального оружия, используемого игроками.

В других группировках «специальные оружия» будут засекречены, и на момент начала игры будут известны только тем группировкам, в которых оно находится.

Так же на самом полигоне или в результате игрового процесса будут появляться другие «специальные оружия». В отличие от «специального оружия» группировок, оно может быть изъято у игрока при обыске.

Информация об эффекте, принцип действия и разрешение/запрет на изъятие каждого конкретного «Спец.оружия» будет приложена к нему в мастерском сертификате, игрок использующий это «Спец.оружие» обязан предъявить его игроку который умер от этого оружия, если погибший этого требует.

## 12. Базы

Базы «выживших» представляют собой комнату (или несколько рядом стоящих комнат) в здании. Базы «выживших» не имеют каких либо обозначений, то что комната принадлежит выжившим можно будет узнать по её антуражным декорациям.

Базы военных и террористов представляют собой полевой лагерь (в случае плохих погодных условий – комнату в здании). У военных базы обозначаются видимым для окружающих флагом их стороны. У террористов лагерь подпольный, и каких либо явных обозначений у него нет.

У MERC Farm Group локальной базы нет, эта группировка полностью автономна и может обосноваться на полигоне, где им угодно (кроме баз других сторон). Но при этом их постоянное место дислокации будет обычной игровой территорией, без каких либо ограничений.

Все локальные базы игроков могут штурмоваться другими игроками, но при этом не могут быть захвачены. В случае если база полностью зачищена, захватчики должны покинуть её. При этом они вправе забрать с неё все игровые объекты/ресурсы отмеченные игровой символикой. «Оживающие» выжившие не могут ожить, пока на территории их базы присутствуют игроки из других враждебных группировок (кроме пленных).

Все игровые ценности, хранящиеся на базе, необходимо складывать в одном, легкодоступном месте. Запрещено прятать их от соперников. Если им удалось зачистить вашу базу, значит право забрать ваши игровые ценности, они заслужили.

Убедительная просьба хранить игровые объекты/ресурсы в стороне от своих личных вещей (спальники, рюкзаки и т.д.).

### 13. Индивидуальные загрузки, профессии и ролевые персонажи.

Индивидуальные загрузки «выжившие» получают только на игре, в закрытых конвертах. Их выдадут, лично каждому, лидеры группировок «выживших» при вступлении в группу. Игроки до вступления в группировку или пожелавшие играть вне группировок считаются обычными абстрактными гражданскими, без каких либо профессий и целей. В других группировках вакансии на индивидуальные загрузки будут предложены до начала игры в подгруппах сторон. Сами же загрузки они получают в закрытых конвертах перед входом в игру.

У большинства «выживших» и у некоторых членов других группировок в индивидуальной загрузке будет прописана профессия персонажа. Некоторые из них полезны и могут пригодиться как самому игроку, так и другим игрокам, а некоторые несут чисто информативный характер.

На игре будут присутствовать некоторые ролевые персонажи, это обычные игроки которые знают чуть больше остальных. У них жёстко прописан характер их поведения в тех или иных ситуациях. Некоторые действия таких игроков могут показаться странными и возмутительными для других игроков. Поэтому при общении с такими игроками будьте толерантны к ним, и помните, что они всего лишь отыгрывают свою роль.

### 14. Игровые объекты и ресурсы.

Игровые предметы игрок может прятать в своей одежде, амуниции и уносить с собой в мертвяк, в случае своей игровой смерти.

Игровые ресурсы переносятся только в руке/руках, их нельзя переносить в рюкзаках. При этом игрок не может использовать оружие требующее работу двух рук. (Например. Нести чемодан и пистолет разрешено, а чемодан и автомат запрещено). В случае заражения или гибели игрока, игровые ресурсы которые он нёс остаются на месте его заражения/гибели.

Игровые предметы:

- 1) Патроны (шары), включая те, что в лодерах и магазинах.
- 2) Контейнеры из под шаров.
- 3) Гранаты (Ваши личные гранаты могут на игре отобрать другие игроки как игровую ценность!).
- 4) Игровая документация, как с игровой символикой, так и без оной.
- 5) Бинты и мед.препараты с игровой символикой.
- 6) Некоторое «Спец.оружие» найденное на полигоне или приобретённые в результате игрового процесса.
- 7) Прочие мелкие предметы с игровой символикой.

Игровые ресурсы:

- 1) Коробки с провизией (является ресурсом только для группировок «выживших»)
- 2) Ящик с боеприпасами.
- 3) Прочие большие, габаритные предметы с игровой символикой.

Дабы уменьшить возможность потери в «чужих карманах» важных игровых предметов, на всех игровых ресурсах и объектах будет нанесена цветовая маркировка (квадратик 15x15) которая поясняет игроку, какой группировке будет интересен найденный им предмет.

|                                                                                   |                         |                                                                                   |                    |                                                                                     |                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
|  | - Группировки выживших  |  | - Войска Евросоюза |  | - MERC Farm Group |
|  | - Войска Великобритании |  | - Войска США       |  | - Террористы      |

Снимать и переклеивать маркировки запрещено!

## 15. Продукты

На игре будет присутствовать еда и вода. В каждой группировке будет свой способ обеспечения провиантом.

Для всех группировок, кроме группировок «выживших» еда и вода будут номинальными.

У «выживших» игровые коробки с продуктами являются одними из приоритетных ресурсов, за которые идёт борьба между их группировками.

Игровой ценностью для группировок «выживших» являются только не вскрытые коробки.

Продукты находящиеся в вскрытой коробке, автоматически перестают быть игровой ценностью.

Провизия рассчитана на сторону, поэтому советуем взять с собой личный (не игровой) провиант необходимый вам на время проведения игры.

## 16. Декорации

К декорациям относятся все антуражные объекты, не имеющие игровую символику или мастерский сертификат.

Игроки могут использовать некоторые из них в своих целях. (Например, вкл./выкл. лампы аварийного освещения и зажигать свечи). А некоторые объекты могут использовать только игроки с определённой профессией (Например хим.реагенты и лабораторные инструменты), для остальных игроков эти объекты будут просто бесполезны.

## 17. Манекены

На игре будут присутствовать манекены, изображающие тела погибших людей.

На их обмундировании можно найти игровые ресурсы и объекты необходимые игрокам на игре.

Если вы ничего не нашли значит труп обыскал кто то до вас.

Манекены являются частью антуражных декораций игры, их не нужно, куда либо переносить или строить из них баррикады. Оружие манекенов не работоспособно и так же является бутафорией. Убедительная просьба не нарушать целостность манекенов и не разбирать их бутафорное оружие на сувениры.